

**DESAIN PERANCANGAN PADA MINI PC-GAME
DENGAN MENGGUNAKAN
METODE USER CENTERED DESIGN
(Studi Kasus pada Mahasiswa Teknik Industri UNDIP)**

NAMA : ALDIS PRIANDRANI

NIM : L2H 005 655

PEMBIMBING I : Ir. HERU PRASTAWA, DEA

ABSTRAK

Tingginya waktu interaksi antara mahasiswa dengan komputer untuk mengakses berbagai kebutuhan dapat menciptakan kejenuhan, dan mengaplikasikan produk hiburan dalam komputer dapat menjadi salah satu alternatif yang tepat, contohnya pc-games. Pc-game diminati oleh mahasiswa, baik pria maupun wanita, meskipun masing-masing mempunyai pandangan masing-masing yang terkait dengan minat, kemampuan dan ketidakmampuan dalam memainkan game tersebut. Hal ini cenderung dikarenakan gender preferences dimana baik pria maupun wanita memiliki pemilihan yang berbeda .

Game Crazy Chicken-X merupakan game berada di bawah naungan Phenomedia Publishing gmbh, yang akan dikembangkan menggunakan metode perancangan user-centered design(UCD). UCD dapat memberikan fokus pada user dan task, sehingga informasi yang terstruktur dan sistemik dapat dikumpulkan untuk mengetahui gender preferences pada pc-games. Dari informasi tersebut maka kebutuhan, keinginan, dan bahkan kelemahan user dalam pemahaman konten, baik pria maupun wanita akan dapat diterjemahkan menjadi spesifikasi produk yang user friendly.

Pengembangan yang dilakukan pada game melalui tiga fase yaitu pemahaman terhadap user, menentukan interaksi, dan desain. Pada identifikasi kebutuhan user dibagi menjadi 4 kategori yaitu petunjuk dimana terdapat 5 dari 5 point yang dapat dikembangkan, audio display, dimana 2 dari 2 point yang dapat dikembangkan, Visual Display, dimana 7 dari 8 point yang dapat dikembangkan, dan Fungsi, dimana 15 dari 18 point yang dapat dikembangkan. Pengembangan mini pc-game Crazy Chicken telah berhasil dilakukan dengan melampaui penilaian akhir diatas baik/bermanfaat, sehingga game menjadi lebih user-friendly.

Kata kunci : pc-games, interface, user friendly, gender preference, UCD